Jedis para 3D&T

Essa adaptação foi feita por mim (Raccøn), baseado na adaptação para AD&D (encontrada na RPGZine). Por favor não coloque ela na sua página sem a minha autorização. Qualquer dúvida ou sugestão mande seu e-mail para: raccon@horizontes.net.

Introdução

Vou deixar para lá a história dos Jedis e vou logo ao importante. Essa é uma adaptação, e não o Jedi Guide Book! Em 3D&T, Jedis não são lá tão fortes, mas tem alguns poderes exclusivos. Eles são construídos com 14 pontos e não podem usar outra arma sem ser o seu sabre de luz (pensando bem, eles usam pistolas laser). Existem alguns Jedis que usam magias em níveis baixos também. Eles tem alguns pré-requisitos:

Vantagens:
Mestre (se você é um aprendiz)
Boa Fama
Arma Especial: Sabre de Luz

Desvantagens:
Devoção: Manter a paz e o equilíbrio da Força
Protegido Indefeso: Seu aprendiz (caso seja um Mestre)

Perícia:
Sobrevivência

Resumindo, um Jedi é uma vantagem de 1 ponto.

Você pode estar se perguntando aonde está a desvantagens Inimigo: Sith. Ora, eles são somente dois e não vivem aparecendo com freqüência. Além disso eles desfazem o equilíbrio da Força, por isso podem ser "inseridos" dentro da desvantagens Devoção.
As vantagens e desvantagens que os Jedis não podem ter são: Arena, Combo, Patrono, Riqueza, Torcida, Possessão, Inculto, Má Fama e nenhuma desvantagens descrita nas revistas do Mortal Kombat e Darkstalker.

O Sabre de Luz

Todos os Jedis tem seu Sabre de Luz. O Sabre de Luz custa 2 pontos para ser comprado e tem diversas vantagens: Veloz, Vorpal e Reflexão. O sabre de luz consegue furar qualquer coisa não mágica e caso seja perdido, pode ser construído novamente, com métodos que somente os Jedis conhecem. O bônus dela é igual as outras armas especiais: 1d6+2. SOMENTE UM JEDI OU UM SITH PODE TER UMA SABRE DE LUZ!!!

Vantagens exclusivas dos Jedis

Os poderes exclusivos dos Jedis são:

Empitness (2 ponto)- O Jedi entra em transe com a Força, deixando-a fluir em seu corpo. O Jedi sente tudo o que acontece em sua volta (10 metros) durante 5 turnos.

Quando ele sair do transe ele ganha +1 para todas as jogadas de dado da Força por 2 turnos.

Hibernação (1 ponto)- O Jedi para totalmente as funções de seu corpo 1 turno por ponto de Resistência. Para ativar tem que se fazer um teste de Resistência.

Retornar consciência (1 ponto)- Se o Jedi estiver desmaiado ou inconsciente (0 pv) ele poderá voltar ao cociente com 1 pv. Basta um teste de Resistência.

Sentir a Força (2 ponto)- O Jedi sente todas formas de energia, vida, físicas, mágicas. O alcance é igual a Habilidade x5 e a duração é Resistência x2 turnos. Para ativar basta um teste de Habilidade.

Telecinésia (2 pontos)- Telecinésia é explicada melhor na adaptação de poderes psíquicos encontrada na mesma seção da SpellBrasil (eu tenho que divulgar meu trabalho pô!).

Controlar Mentes (3 pontos)- Permite o Jedi fazer algum alvo inteligente acreditar no que ele quiser. Os dois devem fazer testes de Resistência até que um perca. O resto não precisa explicar.

Exemplo de um Jedi

Nome: Kal Gen

Força: 2
Habilidade: 3
Resistência: 3
Armadura: 2
Poder de Fogo: 1 (Pistola Laser)
PVs: 15

Vantagens-
Mestre
Boa Fama
Arma Especial: Sabre de Luz

Desvantagens-
Devoção: Manter a paz e o equilíbrio da Força
Inimigo: Yamot

Perícia:
Sobrevivência

Repetindo: Qualquer dúvida ou sugestão, e-mail para raccon@horizontes.net.